3dsmax perfectionnement

Leader sur le marché des jeux vidéo et de la visualisation 3d, 3DSMax est devenu un logiciel incontournable dans plusieurs secteurs de la 3d. Du design à l'architecture, des jeux vidéo à la post production d'effets spéciaux, 3DSMax trouve sa place dans tous les domaines grâce à des outils complets.

Objectif :

Acquérir les techniques de réalisation 3d, de la modélisation à l'animation.

Public :

Tout public désirant s'initier aux concepts et à la pratique de la 3d.

Pré-requis :

Savoir utiliser un ordinateur. Avoir suivi le niveau 1, ou posséder une maîtrise équivalente du logiciel.

Contenu :

Technique d'animation
Introduction à l'interface de 3DSMax pour l'animation
Notion des keyframing et des courbes d'animation
Utilisation du personnage biped
Faire marcher un personnage biped
Utiliser de la mocap
Techniques skinning
Intégrer le squelette biped dans un personnage 3d
Utiliser le modificateur skin
Utiliser les treillis de déformation
Utilisation du SkinMorph
Technique d'éclairage
Notion d'éclairages basiques
Notion et méthode de mise en place d'un éclairage de scène
Eclairage en mode portrait (système 3 points)
Placer des caméras
Réaliser un rendu d'une vidéo

Audit gratuit et sans engagement

Les acquis sont vérifiés tout au long du stage et validés par un test final.
Un suivi back-office est assuré gratuitement en ligne par nos formateurs.
Une attestation de stage est remise au participant le dernier jour.

Un support de cours est compris dans la formation, sous forme de livre, de DVD ou de tutoriel en ligne.